Journal of Instructional and Development Researches
Homepage: https://www.journal.iel-educationorg/index.php/JIDeR
e-ISSN: 2807-5471; p-ISSN: 2807-548X

JIDeR, Vol. 6, No. 2, April 2026
© 2026 Journal of Instructional and Development Researches
Page: 228-237

Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam melalui Quizizz Berbasis *Mastery Peak*

* **Syiehd Achmed Farhan[1], Winarnoko[2]**
[1] Institut ilmu Al-Qur'an, Jakarta, Indonesia
[2] STIT Al-Wafi, Bogor, Indonesia
*Email: syiehdfarhan@mhs.iiq.ac.id (Corresponding Author)

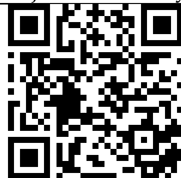






DOI: https://doi.org/10.53621/jider.v6i2.761

Informasi Artikel
Riwayat Artikel:
Diterima: 6 April 20226
Revisi Akhir: 26 April 2026
Disetujui: 27 April 2026
Terbit: 30 April 2026
Kata Kunci:
Hasil belajar;
Mastery Peak;
Pembelajaran interaktif;
Quizizz;
Sejarah Kebudayaan Islam;



ABSTRAK
Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman sejarah Islam dan menanamkan nilai keteladanan kepada peserta didik. Namun, pembelajaran SKI sering dianggap membosankan karena identik dengan hafalan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan Quizizz berbasis *Mastery Peak*. Metode yang digunakan adalah kuantitatif berbasis Participatory Action Research (PAR) dengan subjek 20 siswa kelas VIII di SMP Plus Tahfidz Ibnu Umar Ciputat. Data dikumpulkan melalui tes, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada hasil test pra siklus hanya 15% peserta didik yang tuntas dan 85% sisanya belum tuntas. Setelah melakukan pada siklus I yang menerapkan Quizizz berbasis *Mastery Peak* menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar menjadi 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz berbasis *Mastery Peak* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran SKI.

PENDAHULUAN

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman sejarah Islam dan menanamkan nilai-nilai keteladanan kepada peserta didik (Jamil et al., 2026). Melalui SKI, peserta didik diharapkan tidak hanya mengetahui peristiwa sejarah, akan tetapi dapat mampu mengambil ibrah (pelajaran) dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Ramadhan & Anas, 2026). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran SKI sering menghadapi berbagai permasalahan, seperti rendahnya minat belajar peserta didik, anggapan bahwa materi bersifat hafalan dan membosankan, serta metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah sehingga kurang mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran (Muzzaki & Waslah, 2025; Nasution & Mahariah, 2025). Penggunaan metode pembelajaran yang beragam membantu menciptakan suasana belajar yang menarik, mencegah kebosanan dan meningkatkan minat peserta didik (Judrah et al., 2024).

Kondisi tersebut belum sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran secara kontekstual, fleksibel dan berpusat pada peserta didik (Hidayat et al., 2025). Kurikulum ini mendorong peserta didik untuk selalu aktif dalam berdiskusi, bertanya dan mengeksplorasi materi secara mandiri dan kontekstual dengan guru berperan sebagai fasilitator (Yusi & Prasetyono, 2025). Hal ini selaras juga dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila yang menekankan pengembangan karakter seperti berpikir kritis, kreatif, mandiri, dan kolaboratif (Fadillah & Achadi, 2024).

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Quizizz, yaitu platform pembelajaran digital berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan peserta didik belajar melalui kuis interaktif yang memungkinkan sambil bermain, berkompetisi secara sehat dan memantau perkembangan belajar mereka secara real-time. Quizizz memiliki berbagai

keunggulan, seperti tampilan yang menarik, umpan balik langsung, serta fitur kompetisi yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik peningkatan keterlibatan peserta didik dan memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran (Jong & Yuliana Tien Bayangkhariwati Tacoh, 2024). Melalui penggunaan Quizizz, proses pembelajaran SKI menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga peserta didik terdorong untuk lebih aktif berpartisipasi dan memahami materi secara lebih mendalam (Jauharotul Ulum & Jasiah, 2025).

Quizizz mengadopsi model pembelajaran Mastery Learning yang diberi nama *Mastery Peak* yang menyajikan pertanyaan bertingkat dengan tantangan berjenjang dan umpan balik secara instan. Fitur *Mastery Peak* Mode di Quizizz dirancang untuk mendorong penguasaan konsep yang mendalam melalui tantangan progresif. Ini bukan sekadar kuis singkat, akan tetapi sebuah pengalaman yang mengharuskan peserta didik untuk benar-benar memahami materi untuk mencapai "puncak" penguasaan (Bastomi et al., 2024). Fitur ini diharapkan mampu mendorong pembelajaran interaktif yang bermakna dan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik (Aritonang & Irvan, 2025).

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji pemanfaatan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar melalui pendekatan gamifikasi, kajian yang secara khusus mengintegrasikan fitur *Mastery Peak* sebagai kerangka pembelajaran adaptif masih tergolong terbatas. Penelitian terdahulu umumnya berfokus pada implementasi Quizizz dalam konteks mata pelajaran umum seperti matematika, tanpa mengeksplorasi potensi integrasi fitur tersebut dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Padahal, karakteristik SKI yang menekankan pemahaman konseptual dan pengambilan ibrah sangat membutuhkan pendekatan pembelajaran yang bertahap dan tuntas (Ita Rianti & Saiful Bachri, 2016; Margareta & Karimah, 2025).

Oleh karena itu, terdapat celah penelitian (research gap) yang menarik dan signifikan untuk dikaji lebih lanjut, yaitu bagaimana integrasi Quizizz dengan fitur *Mastery Peak* dapat dioptimalkan sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan penguasaan pembelajaran SKI secara lebih adaptif, interaktif, dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Participatory Action Research (PAR) untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Quizizz berbasis *Mastery Peak* dalam meningkatkan mata pembelajaran di SMP Plus Tahfidz Ibnu Umar Ciputat, Kabupaten Tangerang Selatan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII yang berjumlah 20 peserta didik dengan pertimbangan bahwa para peserta didik telah memiliki dasar dalam pembelajaran SKI dan membutuhkan metode inovatif untuk meningkatkan penguasaan pembelajaran secara mendalam.

Metode ini dipilih karena memungkinkan analisis hasil pembelajaran secara sistematis dan objektif serta memberikan evaluasi komprehensif terhadap keberhasilan implementasi Quizizz berbasis *Mastery Peak* dalam memperkuat pemahaman, daya ingat, serta penerapan di kalangan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Media digital tidak hanya mempermudah akses terhadap informasi tetapi juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan memperkuat pemahaman mereka tentang konsep-konsep keagamaan melalui visualisasi dan interaksi yang lebih intensif (Alfajri et al., 2025).

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pendekatan penelitian yang dilakukan oleh pendidik di lingkungan kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui refleksi diri (Muhammad et al., 2026). Proses ini melibatkan serangkaian tindakan yang dirancang secara terstruktur, dilaksanakan secara sistematis, serta diulang dalam beberapa siklus guna mengevaluasi dan mengoptimalkan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan (Utomo et al., 2024). Sehingga dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam memahami, menghafal dan menangkap materi SKI melalui interaksi langsung dengan media game interaktif (Farhan & Winarnoko, 2026).

Penelitian ini mengumpulkan data kuantitatif melalui tes untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik serta data kualitatif melalui observasi dan dokumentasi untuk memahami proses pembelajaran, yang dianalisis menggunakan metode sesuai karakteristik masing-masing data (Syafii, M., Muhammadiah, M., Rahayu, D. A., Taryana, T., Nugroho, B., &

Imburi, 2025). Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan media Quizizz berbasis *Mastery Peak* meningkatkan penguasaan materi dalam pembelajaran SKI. Pendekatan ini memberikan gambaran yang holistik mengenai efektivitas media Quizizz berbasis *Mastery Peak* dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran SKI yang lebih inovatif.

Soal diberikan kepada peserta didik melalui platform Quizizz. Pada tahap pra siklus, asesmen dilakukan menggunakan mode klasik, sedangkan pada siklus I digunakan mode *Mastery Peak* (penguasaan). Hasil tes yang diperoleh peserta didik pada setiap siklus kemudian diolah untuk mengetahui nilai rata-ratanya. Selanjutnya, rata-rata tersebut dibandingkan dengan hasil asesmen sebelum penggunaan Quizizz. Perbandingan ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan media tersebut. Peserta didik bisa dikatakan telah tuntas dalam proses belajarnya ketika nilai tesnya sudah memenuhi standar kelulusan yaitu >80.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap Pra Siklus

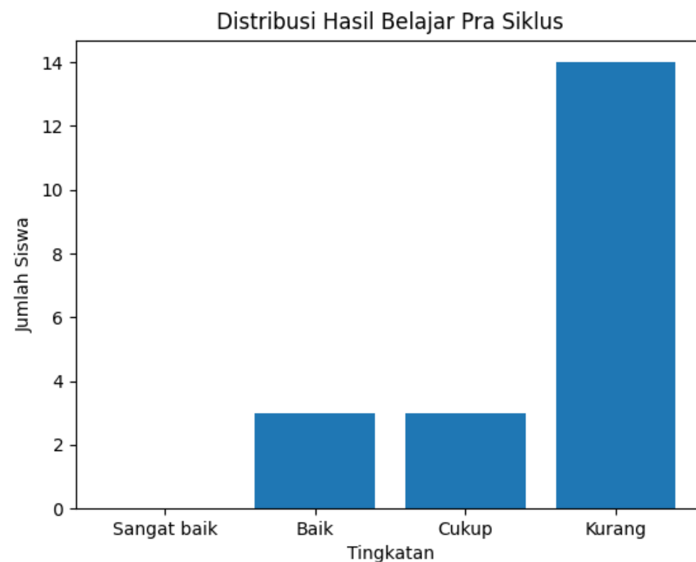
Tahap pertama adalah pra siklus. Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan awal dengan mengumpulkan data nama peserta didik serta nilai hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan berbagai komponen yang diperlukan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan ini meliputi penyusunan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sebagai pedoman dalam proses pembelajaran, penyusunan instrumen soal yang akan digunakan dalam evaluasi, serta penyiapan media pembelajaran berupa Quizizz yang direncanakan untuk digunakan pada siklus berikutnya. Tahap ini menjadi penting karena menentukan arah dan kesiapan pembelajaran agar berjalan secara sistematis dan terstruktur.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi SKI kepada peserta didik, kemudian memberikan soal sebagai bentuk evaluasi awal menggunakan metode konvensional. Setelah itu, peneliti memberikan klarifikasi atau penjelasan terhadap jawaban peserta didik untuk memperkuat pemahaman mereka. Selanjutnya, peneliti menyampaikan rencana penggunaan media Quizizz pada pertemuan berikutnya sebagai inovasi pembelajaran, dan kegiatan diakhiri dengan penutupan pembelajaran secara sistematis. Berikut ini adalah hasil penilaian pra siklus:

Tabel 1. Hasil Penilaian Peserta didik Pra Siklus

Tingkatan	Jumlah Peserta didik	Rentang Nilai	Persentase	Keterangan
Sangat baik	0	100	0%	Tuntas
Baik	3	80-99	15%	Tuntas
Cukup	3	70-79	15%	Tidak Tuntas
Kurang	14	0-69	70%	Tidak Tuntas
Jumlah	**20**		**100%**	



Gambar 1. Grafik Distribusi Penilaian Peserta didik Pra Siklus

Pada tahap observasi pra siklus, peneliti menemukan beberapa kendala yang mempengaruhi proses pembelajaran. Peserta didik terlihat mengalami kesulitan dalam menjawab soal yang diberikan, yang menunjukkan bahwa pemahaman terhadap materi masih belum optimal. Selain itu, beberapa peserta didik juga tampak terburu-buru dalam mengerjakan soal sehingga berpotensi mempengaruhi ketelitian dan kualitas jawaban yang dihasilkan.

Di samping faktor internal peserta didik, terdapat pula kendala teknis yang turut mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran. Gangguan jaringan akibat akses WiFi sekolah yang kurang stabil menjadi hambatan dalam kelancaran proses, sehingga berdampak pada hasil yang kurang maksimal. Selain itu, keterbatasan perangkat yang digunakan oleh peserta didik juga menjadi faktor penghambat dikarenakan perangkat yang lemah dapat memperlambat akses dan pengerjaan soal.

Berdasarkan hasil pra siklus, terlihat bahwa pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih belum berjalan secara optimal. Sebagian besar peserta didik belum mencapai nilai ketuntasan dan cenderung kurang aktif serta kurang tertarik mengikuti materi yang disampaikan. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, sehingga suasana belajar terasa monoton. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, salah satunya melalui penggunaan media seperti Quizizz agar dapat meningkatkan minat, keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Tahap Siklus I

Pada tahap siklus I, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode diskusi yang dipadukan dengan media Quizizz berbasis *Mastery Peak*. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada siklus ini adalah sebagai berikut:

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan berbagai persiapan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif. Kegiatan tersebut meliputi penyusunan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai pedoman utama dalam proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen soal evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik, serta menyiapkan media pembelajaran berupa Quizizz dengan mode *Mastery Peak* guna meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Pembelajaran diawali dengan penjelasan materi SKI

menggunakan pendekatan diskusi agar peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Selanjutnya, peneliti membagikan tautan soal melalui Quizizz kepada peserta didik sebagai bentuk evaluasi interaktif. Setelah peserta didik menyelesaikan soal, peneliti memberikan klarifikasi dan pembahasan terhadap hasil jawaban untuk memperkuat pemahaman. Kegiatan pembelajaran kemudian ditutup secara sistematis oleh peneliti.

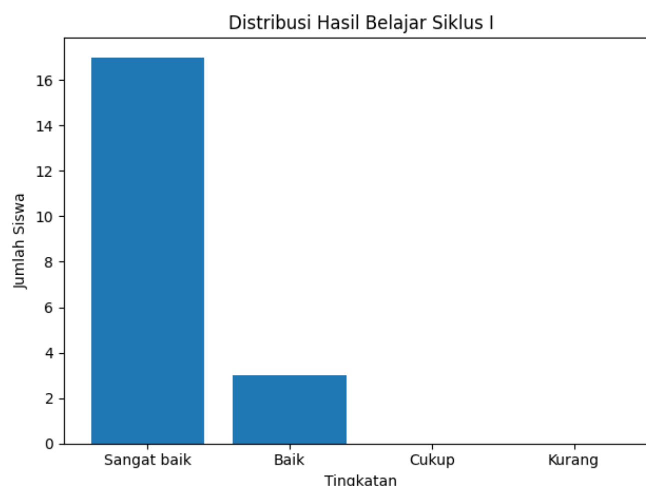


Gambar 2. Implementasi Quizizz berbasis *Mastery Peak* di SMP Ibnu Umar

Selanjutnya, hasil belajar peserta didik pada siklus I dianalisis untuk mengetahui tingkat peningkatan penguasaan materi setelah penerapan Quizizz berbasis *Mastery Peak*. Berikut ini adalah hasil penilaian pembelajaran SKI menggunakan Quizizz berbasis *Mastery Peak* pada siklus I:

Tabel 2. Hasil Penilaian Peserta didik Siklus I

Tingkatan	Jumlah Peserta didik	Rentang Nilai	Persentase	Keterangan
Sangat baik	17	100	85%	Tuntas
Baik	3	80-99	15%	Tuntas
Cukup	-	70-79	-	Tidak Tuntas
Kurang	-	0-69	-	Tidak Tuntas
Jumlah	**20**		**100%**	



Gambar 3. Grafik Distribusi Penilaian Peserta didik Siklus I

Pada tahap observasi siklus I, peneliti menemukan adanya perkembangan positif dalam proses pembelajaran. Peserta didik mulai terbiasa dalam menjawab soal yang diberikan,

sehingga menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman dan adaptasi terhadap metode evaluasi yang digunakan. Selain itu, sebagian peserta didik juga mulai menunjukkan peningkatan motivasi dalam mengerjakan soal, yang terlihat dari kesungguhan mereka dalam menyelesaikan tugas.
Di samping itu, keaktifan peserta didik juga mulai mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari keterlibatan mereka dalam mengerjakan soal serta respons yang lebih baik selama proses pembelajaran berlangsung. Meskipun belum merata pada seluruh peserta didik, perubahan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang diterapkan mulai memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

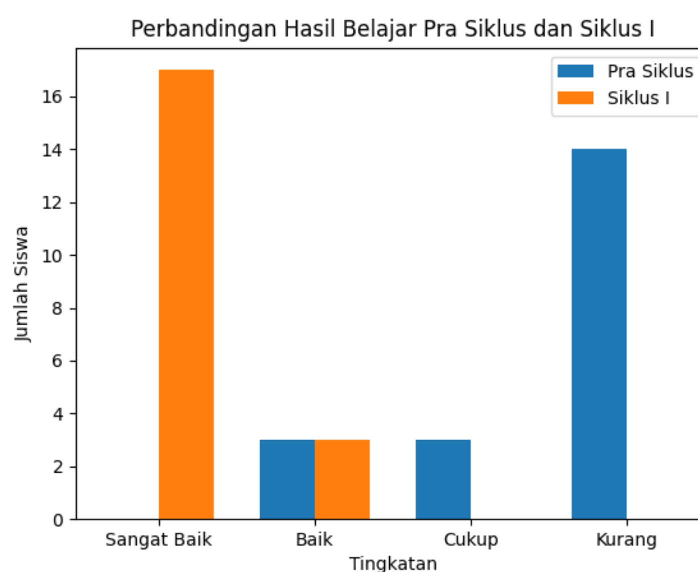
Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, terlihat adanya perubahan yang sangat positif dibandingkan dengan kondisi sebelumnya. Peserta didik mulai terbiasa mengerjakan soal melalui media Quizizz, sehingga mereka tidak lagi merasa kesulitan dalam mengikuti alur pembelajaran. Selain itu, beberapa peserta didik juga tampak lebih bersemangat dan tertarik saat mengerjakan soal menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dalam tahap penelitian tindakan kelas pada proses pembelajaran dengan penerapan metode *Mastery Peak* bahwa diperoleh data mengenai perbandingan perbandingan nilai belajar peserta didik serta pencapaian hasil belajar pada setiap siklus yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. Persentase Perbandingan Hasil Belajar Pra siklus dan Siklus I Penggunaan Metode *Mastery Peak*

Tingkatan	Jumlah Peserta Didik	Persentase Pra Siklus	Jumlah Peserta Didik	Persentase Siklus I
Sangat baik	-	0%	17	85%
Baik	3	15%	3	15%
Cukup	3	15%	-	0%
Kurang	17	70%	-	0%



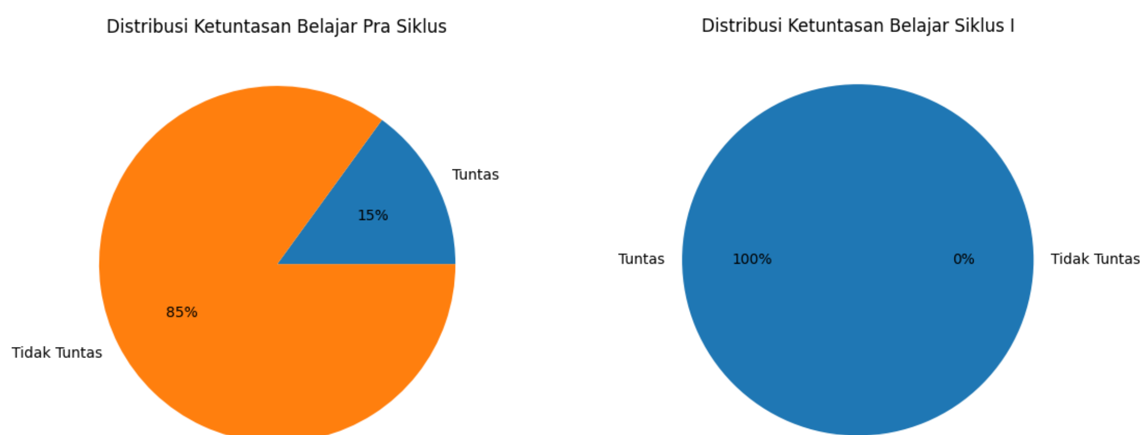
Gambar 4. Grafik Perbandingan Penilaian Peserta didik Pada Pra SIklus dan Siklus I

Berdasarkan grafik perbandingan hasil belajar antara pra siklus dan siklus I pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adanya peningkatan yang sangat signifikan. Mayoritas peserta didik berada pada kategori kurang 70% dan tidak terdapat peserta didik yang mencapai kategori sangat baik pada tahap pra siklus. Namun, terjadi perubahan yang mencolok setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I dengan persentase 85% peserta didik berhasil mencapai kategori sangat baik dan 15% berada pada kategori baik. Selain itu, kategori cukup dan kurang yang sebelumnya cukup dominan pada pra siklus tidak ditemukan pada siklus I. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz dengan pendekatan *Mastery Peak* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, baik dari segi pemahaman maupun keaktifan dalam proses pembelajaran (Tanjung et al., 2025).

Apabila dilihat dari jumlah kelulusan pra sikilus dan siklus I bisa dibandingkan melalui tabel dan diagram dibawah ini:

Tabel 4. Persentase Perbandingan Distribusi Ketuntasan Peserta didik Pada Pra SIklus dan Siklus I

Predikat	**Jumlah Peserta Didik Pra Siklus**	**Persentase**	**Jumlah Peserta Didik Siklus I**	**Persentase**
Tuntas	3	15%	20	100%
Tidak Tuntas	17	85%	0	0%



Gambar 5. Grafik Perbandingan Distribusi Ketuntasan Peserta didik Pada Pra SIklus dan Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sebagian besar peserta didik pada tahap pra siklus belum mencapai ketuntasan belajar yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran sebelumnya masih kurang efektif. Rendahnya hasil belajar ini dipengaruhi oleh kurangnya keterlibatan peserta didik dan penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti pemberian tugas ataupun ceramah tanpa mengikutsertakan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran (Sari et al., 2025).

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I terjadi peningkatan yang sangat signifikan yang menyebabkan seluruh peserta didik berhasil mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 100%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Penggunaan Quizizz memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih

aktif, termotivasi, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Lalu, penggunaan Quizizz merupakan alat pembelajaran digital yang efektif dan sesuai untuk mendukung pendidikan abad ke-21 dan perlu terus dikembangkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kolaboratif dan berkelanjutan (Hidayatullah & Haifaturrahmah, 2025; Jong & Yuliana Tien Bayangkhariwati Tacoh, 2024).

Selain itu, penerapan pendekatan mastery learning juga berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Utami & Subroto, 2013). Quizizz mengadopsi Fitur *Mastery Peak* di Quizizz mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis penguasaan (*mastery learning*) dan gamifikasi. Fitur ini memaksa peserta didik memahami materi secara bertahap melalui kuis interaktif, di mana ketuntasan satu level diperlukan sebelum membuka level berikutnya (Fiaski et al., 2022). Hal ini menyebabkan peserta didik tidak hanya sekadar mengerjakan soal, tetapi juga benar-benar memahami materi yang dipelajari secara lebih mendalam.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis teknologi dengan pendekatan pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Fahasini et al., 2026). Namun, penelitian ini memiliki keunggulan tersendiri karena mengkaji secara khusus integrasi Quizizz dengan pendekatan mastery learning yang berbasis *Mastery Peak* dalam pembelajaran SKI. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi baru dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz berbasis Mastery Peak efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di SMP Plus Tahfidz Ibnu Umar Ciputat. Hal ini terlihat dari peningkatan ketuntasan belajar yang semula hanya 15% pada tahap pra siklus menjadi 100% pada siklus I. Peningkatan ini menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang dipadukan dengan pendekatan mastery learning dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru disarankan untuk lebih memanfaatkan media interaktif, pihak sekolah perlu mendukung sarana yang memadai dan penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pengembangan studi serupa di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Alfajri, M. R., Putri, A., Khoerunnida, L., Dinar, D., & Syabani, M. (2025). The Use Of Quizizz Mastery Peak Media In Increasing Student Learning Motivation In Islamic Education Classes In Class XI TJKT 2 At SMKN 1 Purwakarta. *Journal of Innovative and Creativity*, *5*(3), 29518–29521. https://doi.org/10.31004/joecy.v5i3.4370

Aritonang, A. A., & Irvan. (2025). Effectiveness of Quizizz Gamification Mastery Peak Model on Critical Thinking and Collaboration Skills of Junior High School Students. *Journal of Mathematics Education and Application (JMEA)*, *1*(2), 86–95. https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/mtika/article/view/20552

Bastomi, Y. Al, Novitasari, D. C. R., Hamid, A., & Indriyani, J. G. (2024). The Effectiveness of Icebreakers Using The Quizizz Mastery-Peak Mode Platform to Enhance PAI Learning Motivation at SMPN 2 Mantup. *Saliha: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, *2*(1), 306–312. https://doi.org/10.54396/saliha.v9i1.2034

Fadillah, M., & Achadi, M. W. (2024). Analisis Implementasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam Kurikulum Merdeka di Madrasah Tsanawiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *13*(2), 2647–2656. DOI:10.58230/27454312.642

Fahasini, L. O., Parisu, C. Z. L., & Sisi, L. (2026). Integrasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Membangun Kemandirian Belajar Siswa (Studi Kasus SD IT Wahdah Islamiah

Kendari). *JMPIS: Jurnal Managemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *7*(2), 1122–1133. https://doi.org/10.38035/jmpis.v7i2.7029

Farhan, S. A., & Winarnoko, W. (2026). Distorsi Tujuan Pendidikan Islam di Era Modern: Bentuk, Faktor dan Langkah Preventif Pencegahannya. *YASIN*, *6*(2), 1602–1621. https://doi.org/10.58578/yasin.v6i2.9394

Fiaski, C. A., Rizkia, S., Pandya, P. A., & Noviyanti, S. (2022). Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Secara Daring Di SDN 181/II Cilodang Cici. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *105*(2), 79. https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4326

Hidayat, M. A., Tri Agustin, D., Hana, N., Ramadhani, R., & Ayu Pratiwi, D. (2025). Keunggulan Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Pendekatan Deep Learning di SDN 1 Sungai Besar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*, 251–264. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/30525

Hidayatullah, & Haifaturrahmah. (2025). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(4), 252–264. https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.30525

Ita Rianti, & Saiful Bachri, T. Y. (2016). Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Kurikulum 2013 Pada Materi Bani Abbasiyah Kelas XI IPS Di MAN 1 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal CANDI*, *13*(1), 127. https://jurnal.uns.ac.id/candi/article/view/42821

Jamil, S., Rahmawati, H., Afifah, M. H., Putri, A., Budiarto, Y., & Agustian, R. (2026). Inovasi Pembelajaran Ski Melalui Pemanfaatan Platform Digital. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *13*(1), 104–116. https://www.preventionweb.net/news/preliminary-report-february-6-2023-earthquakes-turkiye

Jauharotul Ulum, & Jasiah. (2025). Pengembangan Media Berbasis Permainan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, *3 (1)*, 504–513. https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/626

Jong, A., & Yuliana Tien Bayangkhariwati Tacoh. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JDPP: Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *12*(1). https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344

Judrah, M., Arjum, A., Haeruddin, & Mustabsyirah. (2024). Journal of Instructional and Development Researches Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Upaya Penguatan Moral. *JIDeR*, *4*(1), 25–37. doi.org/10.53621/jider.v4i1.282

Margareta, D., & Karimah, S. (2025). Developing Interactive Learning Media through Canva Website and Quizizz Mastery Peak Integration to Enhance Problem-Solving Skills. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, *5*(3), 1358–1372. https://doi.org/10.51574/kognitif.v5i3.3655

Muhammad, D. H., K, A. E. N., Izzah, L., & Yusfi, N. (2026). Peningkatan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies Journal*, *9*(1), 411–422. https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v9i1.2780.Improving

Muzzaki, A. C., & Waslah. (2025). Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar SKI Pada Kurikulum Merdeka di MTS Roudlotul Ulum Mojoduwur. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *4*(4), 6517–6522. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/2922/2577

Nasution, M. F., & Mahariah. (2025). Problematika Konsentrasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Borneo : Journal of Islamic Studies*, *6*(1), 146–158. https://doi.org/10.37567/borneo.v6i1.4419

Ramadhan, S., & Anas. (2026). Membumikan Sejarah Kebudayaan Islam melalui Storytelling : Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Reflektiva: Journal of Classsroom Action Research*, *1*, 45–52. https://ejournal.darulfaizin.or.id/index.php/reflektiva/article/view/19

Sari, U. A., Nadiroha, W., & Adrias, A. (2025). Analisis Faktor Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Natural Science Educational Research*, *8*(1),

111–116. https://journal.trunojoyo.ac.id/nser/article/view/29635

Syafii, M., Muhammadiah, M., Rahayu, D. A., Taryana, T., Nugroho, B., & Imburi, C. S. (2025). metodologi penelitian: Pendekatan kualitatif dan kuantitatif. In *Community Development Journal* (Issue February). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Tanjung, H. S. B., Wardani, H., Siregar, N., & Sitepu, D. D. B. (2025). Penerapan Media Quizizz Mastery Peak Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Teknologi Modern*, *9*(4), 37–58. https://journal.fexaria.com/j/index.php/jiptm/article/view/447

Utami, L. H. P., & Subroto, W. T. (2013). Penerapan Pendekatan Mastery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(2), 2–4. https://media.neliti.com/media/publications/250661-penerapan-pendekatan-mastery-learning-un-94cf2422.pdf

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, *1*(4), 19. https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821

Yusi, & Prasetyono, H. (2025). Eksplorasi Persepsi Guru dan Siswa Terhadap Implementasi PBL Dalam Evaluasi Pembelajaran Ipa Di SMPN 2 Pasawahan Kabupaten Purwakarta (Studi Wawancara Mendalam Tentang Tantangan Dan Keunggulan Penerapan PBL). *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(4), 317–348. https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.34224